NUMMER 3/99

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

EXTRA: Leuchtsterne

DM 4,- Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Nr. 3/99 Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

Super-Schlumpf rettet das Dorf

Super-Preise zu gewinnen

Super-Extra: Leucht-Sticker

© Peyo

4 394516 204004 03

kinder Happy Hippo Snack®

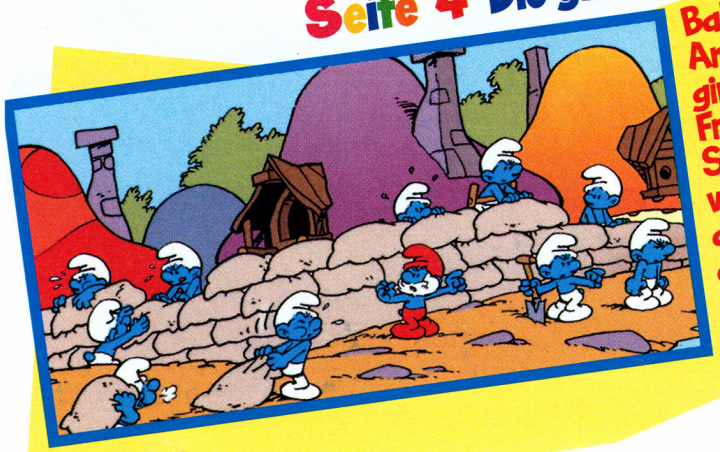
Spiele-Party

Auf jeder Packung findet Ihr jetzt eins von **10** lustigen **Happy Hippo-Spielen.**

Also, dann ladet Euch Eure Freunde ein und los geht die Happy Hippo Spiele-Party.

FERRERO '99

In diesem Heft:



Seite 4 Die große Flut

Bald ist es soweit: Am 21. März beginnt endlich der Frühling. Auch bei uns Schlümpfen. Die ersten warmen Sonnenstrahlen lassen den letzten Schnee schmelzen. Und da es bei uns in diesem Winter viel geschneit hat, droht unserem Dorf plötzlich eine große Gefahr ...

© Peyo - 1999

Seite 14 Für Rateschlümpfe
Findest du die Unterschiede?

Seite 20 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 22 Für Rateschlümpfe
...97, 98, 99, 100! Versteckspiel

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Das geheimnisvolle Labyrinth

Seite 26 Für Rateschlümpfe
Badetag mit Schlumpfinchen

Seite 27 Super-Schlumpf gegen Super-Gurgelhals
Überall, wo Gefahr droht, ist der Super-Schlumpf zur Stelle.

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Schlümpfe, Tiere, Sensationen

Seite 34 Witze/Vorschau/Impressum

Seite 35 Schlumpfige Zeiten

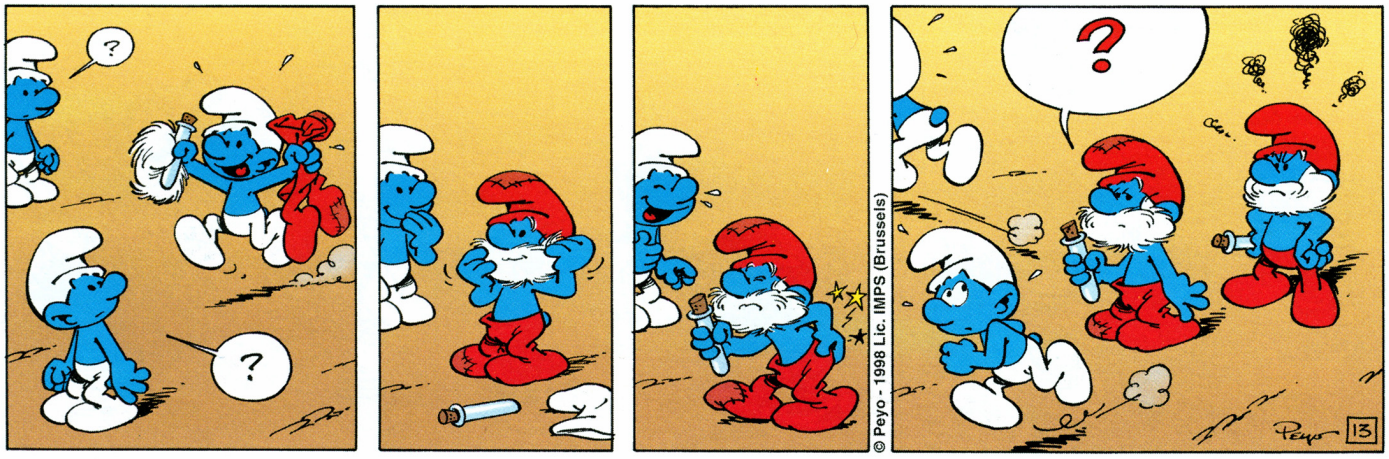
Seite 12
Der Naturschlumpf stellt vor:

Sie jagen ohne sich zu bewegen und leuchten wie schillernde Juwelen: alles über die geheimnisvolle Welt der Chamäleons

EXTRA:
Schlumpfige Poster & Leuchtsticker

Seite 17
Preisausschreiben

Mach mit und gewinn einen von vielen tollen Preisen



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Die große Flut

Entschuldige ... Immer wenn der Frühling kommt, kriege ich einen Schlumpf. Schnief ... Schnief ...
Du bist gegen die Blütenpollen allergisch. Ich weiß ein gutes Mittel dagegen. Komm mit!
Eukalyptus in heißem Wasser befreit die Nase.Schlumpf tief ein!
Hm ... Das riecht aber komisch. Ich ... Schnief ... Schnief ...
HATSCHIM
Tut mir leid! Ich dachte ... Geh am besten schnell ins Bett
HATSCHIM
BRUFF!
HAHAHAA TSCHIM
ALARM! Das Schmelzwasser hat den Fluß anschwellen lassen! Der Damm wird brechen!
Schlumpf den heißen Umschlag auf deine Stirn. Dann geht's dir bald besser.
?
Tatsächlich, das sieht nicht gut aus! Wir müssen Wasser ablassen, um den Damm zu entlasten. Wer hat den Schlüssel?
Der Schleusenschlumpf. Aber er ... er ist Holz schlumpfen gegangen, um den Damm auszubessern.
Dann hol den Bastelschlumpf! Er hat den Zweitschlüssel.
Aber der ist auch im Wald, um Holz zu schlumpfen.
Ich werde sie schlumpfen.
Beeil dich aber! Und ihr anderen schlumpft mit mir! Das Dorf ist in Gefahr!
Nehmt die Schaufeln und schlumpft Sand in die Säcke! Wir müssen einen Schutzwall um die Häuser schlumpfen! Sonst ist das Dorf verloren, wenn der Damm bricht!
Puh, ist das schwer!
2

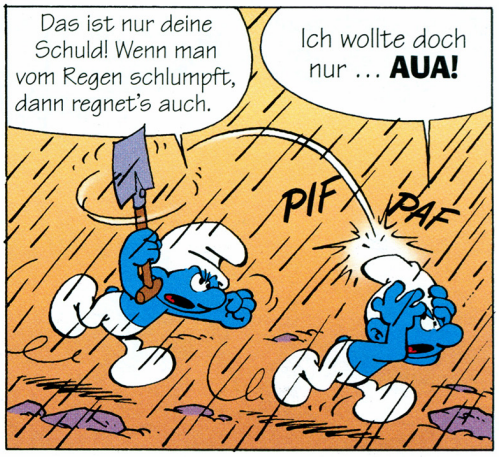
©Peyo

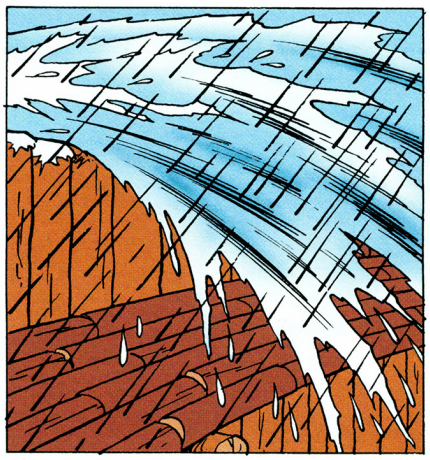
Hier sind noch mehr Säcke, Großer Schlumpf!
Schlumpft sie hierher!
Das Wasser steigt weiter, Großer Schlumpf! Das hält nicht mehr lange!
Ich mag kein Wasser!

Wir müssen den Wall höher machen! Wenn es jetzt noch anfängt zu regnen, gibt's eine Katastrophe
Was sagst du da?

Hör bloß auf, Wetterschlumpf! Ich habe genug von deinen Vorhersagen!
BIM

BROUM
Was ist denn das?
Siehst du? Ich hatte Recht!


Das ist nur deine Schuld! Wenn man vom Regen schlumpft, dann regnet's auch.
Ich wollte doch nur … AUA!
PIF
PAF



Der Damm kann das Wasser nicht mehr schlumpfen. Bald ist alles überschwemmt!
Ich habe Angst.
Schnell, schlumpft alle hinter den Wall!

Das Wasser schlumpft schon zwischen den Säcken durch.
Dann schlumpf das Loch mit den Händen zu, los, los!

Es nützt nichts, Großer Schlumpf, zwei Hände reichen nicht!
Mach's wie ich, schluck es einfach runter … Gluck-gluckgluck.

Gleich steht das ganze Dorf unter Wasser! Schlumpft alle auf die Dächer!
POOOOOO
?
3

©Peyo

Das Wasser steigt immer weiter … Wohin sollen wir bloß noch schlumpfen?
Seht mal, wer da zu unserer Rettung schlumpft!
Das ist Uropa-Schlumpf mit seinem Schiff. Wir sind geschlumpft!
HURRA! Es lebe Uropa-Schlumpf!
POOOOO
POOO
Ich komme wohl gerade zur rechten Zeit, was?

Schlumpft an Bord! Beeilt euch!

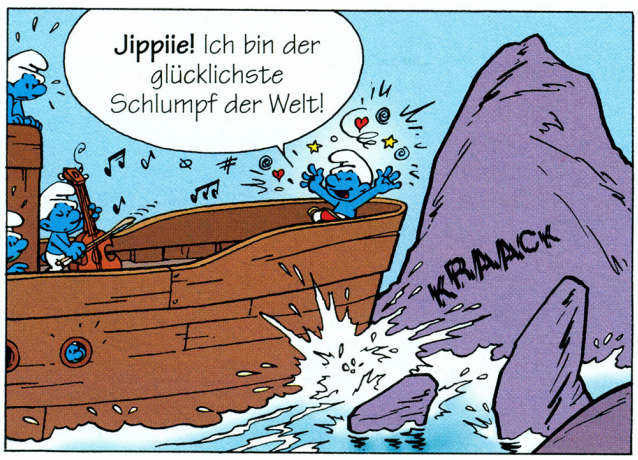
Danke, Uropa-Schlumpf!
Ich habe diesem Frühlingsregen noch nie getraut. Deshalb ist mein Schiff immer einsatzbereit.
Versunken unter geschmolzenem Schnee, verschwunden unter kalten Fluten – Hoffentlich kommt wieder alles zum Guten …
Sieh mal, Dichterschlumpf! Der Regen hat aufgehört. Die Sonne scheint wieder.

O warmer Strahl, du süße Wonne, Den uns bringt die liebe Sonne, Trockne uns und gib uns Kraft, Lass verdunsten den kühlen äh… Saft
Oh, Dichterschlumpf, das ist wunderbar!

Wirklich? Ich …
Und wie romantisch …
SCHMATZ
Äbblll …

Komm, Babyschlumpf, ich schlumpfe dir eine Schwimmweste. Man kann nie wissen!
GLUB

Sie … sie … sie hat mir einen Kuss geschlumpft …
©Peyo


Jippiie! Ich bin der glücklichste Schlumpf der Welt!
KRAACK

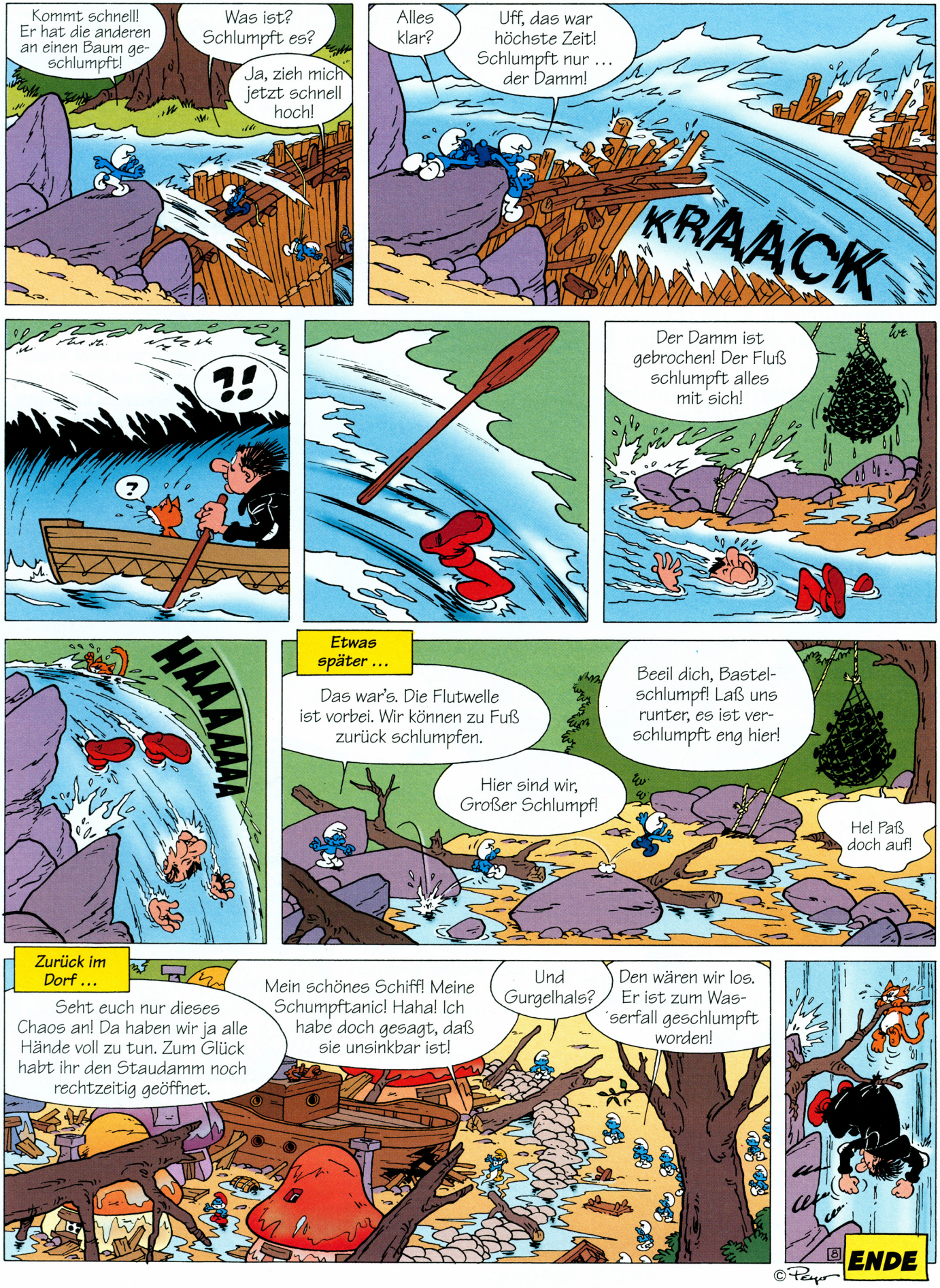
?!
BUMM
4

WIR HABEN DEN FELSEN GESCHLUMPFT!
Wir haben ein Leck! Das Schiff wird schlumpfen!
Wie? Was sagst du da?
POOOOO
KARACK
KRACK-
GLUCK
GLUCK
GLUCKGLUCK
GLUCKGLUCK
WASSEREINBRUCH IM LADERAUM!
?
GLUCK
GLUCK
GLUCK
Wir sinken, Uropa-Schlumpf!
Aber nein, das ist unmöglich! Meine Schlumpftanic ist unsinkbar! Keine Sorge, Großer Schlumpf.
GLUCK
GLUCK
GLUCK
GLUCK
Alles über Bord!
Halt! Keine Panik! Schlumpft alle eure Schwimmwesten an! Wir schlumpfen ins Rettungsboot!
Also los! Schlumpft alle hierher! Schlumpfinchen und Babyschlumpf zuerst!
Lass uns vorbei, Muskelschlumpf!
He! Lass das!
GLUCK
GLUCK
GLUCK
SCHLUMPFE SICH WER KANN!
Wir sind zu viele! Das wird nicht gut gehen!
KRACK
KARACK
PLATSCH
Komm schon, Uropa- Schlumpf! Wir müssen schlumpfen, so lange noch Zeit ist!
NEIN! Ich schlumpfe mit meinem Schiff unter!
GLUCK
GLUCK
GLUCK
GLUCK GLUCK GLUCK GLUCK GLUCK
Mein schönes Schiff! Und ich dachte, es wäre unsinkbar!
Bleibt alle zusammen! Schlumpft etwas, an dem ihr euch festhalten könnt! Gib mir deine Hand, ich schlumpfe dich hoch!
5

© Peyo

Zur gleichen Zeit ...
Schau nur, wie hoch das Wasser gestiegen ist, Azrael!
Sieh an! Da ist jemand in eine meiner Fallen gegangen.
Ich hoffe, das war einer dieser kleinen Schlümpfe ... Hehehe!
Gleichzeitig ...
Ha-llooo! Bastelschlumpf! Schleusenschlumpf! Wo seid ihr?!
Hier sind wir! Hier oben! Du mußt uns schlumpfen!
Was macht ihr denn da oben? Der Große Schlumpf sucht euch überall, weil das Wasser schlumpft und ihr den Schlüssel für den Staudamm bei euch schlumpft!
Hier ist er!
Ach du Schreck! Gurgelhals!
HAHAHA! Was für ein herrlicher Anblick! Und zufälligerweise habe ich einen hübschen kleinen Käfig für euch dabei! Hehehe!
O weh! Ich ... ich muß sofort den Großen Schlumpf holen!
BÄH RABÄH
KEINE ANGST, BABYSCHLUMPF! SCHLUMPF MIR DEINE HAND! HALT DICH FEST, FRÖSTELSCHLUMPF!
HATSCHI
Aber ... was sind denn das für Stimmen am Fluss?
?
!
KLICK KLICK
!
Bleibt zusammen! Schlumpft euch fest!
Leider muß ich euch einen Augenblick alleine lassen. Ich habe etwas Wichtiges zu erledigen ... Hehehe!
Er ist weg! Du musst uns befreien! Schnell, die anderen sind in Gefahr!
Aber wie denn? Er hat den Schlüssel für den Käfig mitgenommen!
© Peyo
6

Ich habe einen Schlüssel! Vielleicht schlumpft er ja?
Er schlumpft ins Loch, aber er dreht sich nicht.
Zum Glück habe ich immer eine Feile dabei. Vielleicht kann ich ihn zurecht schlumpfen.
ES HAT GEKLAPPT!
Prima!
Wir müssen schnell zum Damm schlumpfen, er kann jeden Moment brechen!
Dann nichts wie los!
OH! Seht nur!
Was ist denn bloß passiert?
Gurgelhals macht Jagd auf die Schlümpfe!
Gurgelhals verfolgt uns! Alarm!
Volle Kraft voraus! Schlumpft zu!
Schlumpft schneller! Schneller!
HAHAHA! Was für ein Tag! Ich muß sie nur aus dem Wasser fischen! Hehehe!
Hilfe! Hilfe!
Miau
Hilfe! Hilfe!
Zu Hilfe!
Hilfe!
Wir sind verloren! Er wird uns alle fangen!
Na, kommt schon! Hört auf euch zu wehren, ihr entkommt mir ja doch nicht! Endlich habe ich euch, ihr blauen Nervensägen!
Loslassen! Hilfe! Hilfe!
Was ist denn, Azrael? ... Ach ja, richtig, ich darf die beiden am anderen Ufer nicht vergessen! Ich hole sie, sowie ich die hier zum Trocknen aufgehängt habe.
Miauu
Nasse Schlümpfe sind widerlich ... Es sei denn, sie schwimmen in einer Suppe ... HAHAHA!
Nun zu den beiden anderen ...
© Peyo


Kommt schnell! Er hat die anderen an einen Baum geschlumpft!
Was ist? Schlumpft es?
Ja, zieh mich jetzt schnell hoch!
Alles klar?
Uff, das war höchste Zeit! Schlumpft nur … der Damm!
KRAACK
?!
?
Der Damm ist gebrochen! Der Fluß schlumpft alles mit sich!
HAAAAAAA
Etwas später …
Das war's. Die Flutwelle ist vorbei. Wir können zu Fuß zurück schlumpfen.
Beeil dich, Bastelschlumpf! Laß uns runter, es ist verschlumpft eng hier!
Hier sind wir, Großer Schlumpf!
He! Paß doch auf!
Zurück im Dorf …
Seht euch nur dieses Chaos an! Da haben wir ja alle Hände voll zu tun. Zum Glück habt ihr den Staudamm noch rechtzeitig geöffnet.
Mein schönes Schiff! Meine Schumpftanic! Haha! Ich habe doch gesagt, daß sie unsinkbar ist!
Und Gurgelhals?
Den wären wir los. Er ist zum Wasserfall geschlumpft worden!
ENDE

© Peyo

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Bunte Juwelen der Natur: Chamäleons

Vor vielen Millionen Jahren bevölkerten riesige Echsen die Erde. Natürlich sind die Dinosaurier längst ausgestorben, doch einige kleinere Verwandte der „Drachen" aus der Urzeit haben bis heute überlebt. Der seltsamste von ihnen ist das Chamäleon. Sprichwörtlich ist seine Fähigkeit, die Farbe zu wechseln. Einige der über 130 Arten können sogar ganz weiß oder ganz schwarz werden. Andere haben herrlich gefärbte Muster und schillern wie leuchtende Juwelen.

Auf den ersten Blick etwas unscheinbar wirkt das sogenannte Gemeine Chamäleon (links). Es ist besonders an den warmen Küsten des Mittelmeers verbreitet. Gerne hält es sich in Bäumen und Sträuchern auf, doch zu entdecken ist es nur schwer: Zwischen den Blättern bietet ihm seine grüne Färbung eine perfekte Tarnung.

Die Kugelaugen des Chamäleons lassen sich unabhängig von einander bewegen. So kann es gleichzeitig über, unter, vor und hinter sich blicken und auf Beute lauern, ohne sich rühren zu müssen.

Chamäleons müssen viel klettern. Wenn die zangenartigen Zehen zum Festklammern nicht ausreichen, nehmen sie den einrollbaren Greifschwanz zur Hilfe.

Fotos: IBIS Bildarchiv, Gürtel

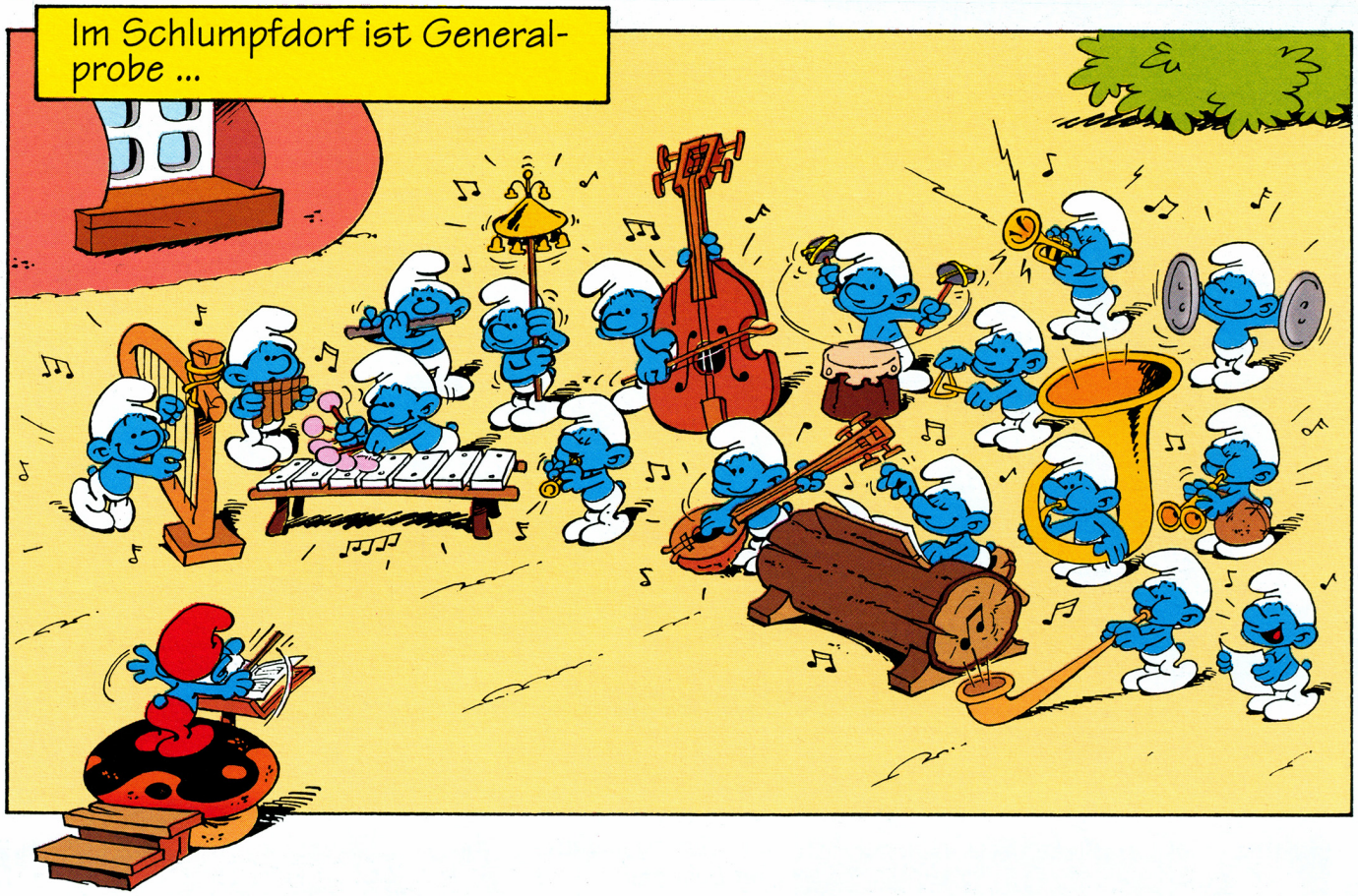
Lange Zeit glaubte man, Chamäleons könnten beliebig jede Farbe annehmen, um sich auf einem bestimmten Untergrund „unsichtbar" zu machen. Aber das ist nicht richtig. Die Verfärbung hängt von den Gefühlen der Tiere ab, zum Beispiel ob es Hunger oder Angst hat. Manche Chamäleons können sich förmlich schwarz ärgern, wenn man sie erschreckt. Kranke Tiere sind oft blaß.

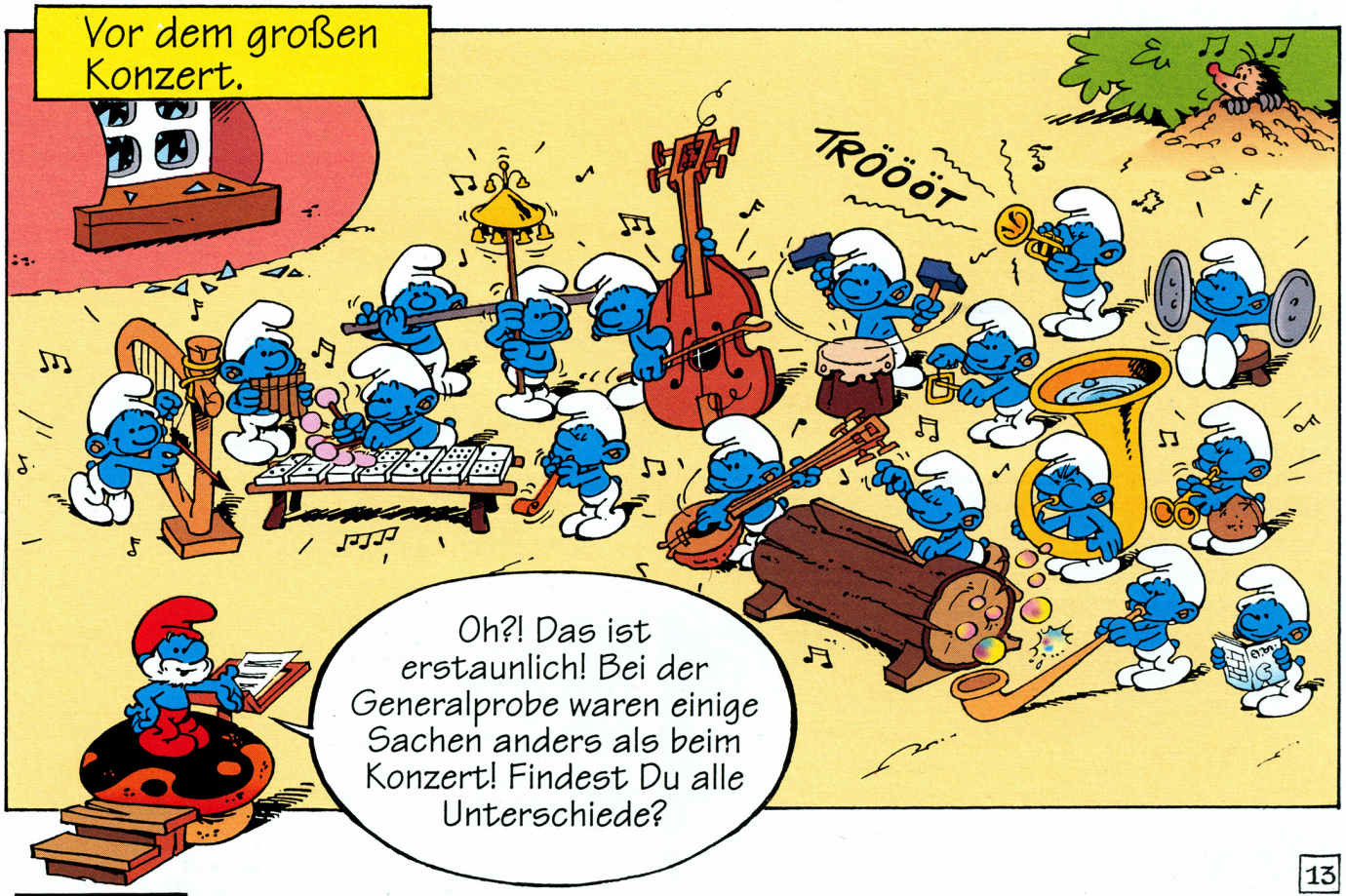
Für die Verfärbung sind Pigmente unter der Haut verantwortlich, die sehr empfindlich auf Licht und Wärme reagieren. Bei Kälte und nachts werden viele Chamäleons deshalb grau.

Die meisten Chamäeon-Arten ernähren sich von Insekten. Dank ihrer drehbaren Augen können sie gut getarnt und völlig reglos warten, bis sich ein ahnungsloses Beutetier nähert.

Hat es ein Insekt erspäht, schleudert das Chamäleon blitzartig seine lange, klebrige Zunge hervor und packt die Beute.

Bei Gefahr erschrecken Chamäleons den Gegner übrigens dadurch, daß sie Kopf und Körper mächtig aufblasen und gefährlich fauchen. Dieser Fähigkeit verdanken sie auch ihren Namen, den ihnen vor über 2000 Jahren die Griechen gaben: „Chamäleon" bedeutet so viel wie „kleiner Löwe".

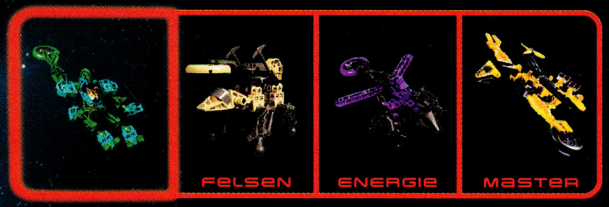




LÖSUNGEN:

* Die Fensterscheiben sind kaputt * Der Harfenspieler benutzt sein Instrument als Bogen * Die Panflöte ist herumgedreht * Die Xylophontasten sind durch Dominosteine ersetzt worden * Die Querflöte ist viel zu lang * Der Glockenspieler hält die Glocken auf der anderen Seite * Eine Salve vom Kontrabaß ist gerissen * Die Flöte ist durch eine Karnevalströte ersetzt worden * Der Paukenspieler hat seine Stöcke gegen Hammer eingetauscht * Der Trompetenspieler spielt falsch * Ein Maulwurf hört dem Konzert zu * Die Triangel ist viereckig geworden * Der Beckenspieler hat sich auf einen Hocker gesetzt * Die Tuba ist voll Wasser * Die Orgeltoten sind verschwunden * Der Sänger liest ein Schlumpfheft * Und schließlich haben sich alle Schlümpfe Korken in die Ohren gesteckt.

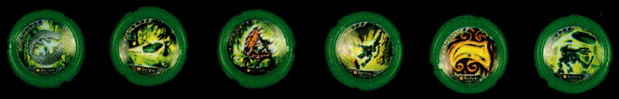
PLANET SLIZER



DSCHUNGEL

WWW.LEGO.DE

DISKS



AUSRÜSTUNG

ANALYSE:
DER DSCHUNGEL SLIZER - LEBT IN EINER WELT VON RIESIGEN PFLANZEN UND BÄUMEN. EINIGE DAVON SIND ÜBERAUS GEFÄHRLICH UND BREITEN SICH SCHNELL AUS.

DER AUFTRAG:
SAMMLE DIE DISKS DES DSCHUNGELKONTINENTS UND VERTEIDIGE DIESEN SEKTOR.

LEGO Technic

KOMM INS SLIZER TEAM

© 1999 LEGO GmbH, Hohenwestedt. © LEGO ist ein eingetragenes Warenzeichen. 928 036 99-D.

BASTEI
Jugend
Die Schlümpfe
Foto: IBIS Bildarchiv

Preisparade

2x

Kletterhöhle von quadro

Die Spielgeräte von Quadro könnt ihr selber zusammenbauen und immer wieder verändern. Aber Quadro ist nicht nur vielseitig, sondern auch äußerst stabil, bruchsicher und für drinnen und draußen geeignet. Zweimal verlosen wir diese Kletterhöhle von Quadro.

10x

5x

2x

Zirkuskarussell, Kinderschirm und Party-Sets von Lindt & Sprüngli

Das Piccolino Zirkus-Karussell ist ein wunderschönes Aufstellbuch zum Basteln und Spielen. Mit sechs Manegen und vielen lustigen Figuren.

Mit dem kunterbunten Piccolino-Kinderschirm von Lindt & Sprüngli bist du perfekt gegen Regen geschützt.

Die fröhlich-bunten Party-Kisten von Lindt Piccolino sind prall gefüllt mit tollen Sachen für dein nächstes Fest: mit Einladungs- und Tischkarten, bunten Tellern, Piccolino-Tassen, Luftballons, lustigen Hüten und kleinen Preisen für Party-Spiele.

5x

Schiffe-Versenken von Schmidt Spiele

Koffer am Griff nehmen – und auf zum spannend-taktischen See-Manöver: den Gegner entlarven und natürlich versenken. "Schiffe Versenken" von Schmidt Spiele ist das richtige Spiel für clevere Köpfe (ab acht Jahre).

18x

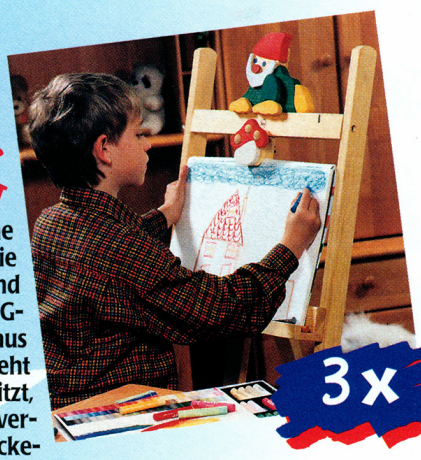
Schlümpfe CDs von EMI Electrola

Die Schlümpfe stürmen die Hitparaden – und dürfen auf keiner Party fehlen. Von EMI Electrola verlosen wir jeweils sechs CDs "Irre Galaktisch!" – "Fette Fete!" – "Alles Banane!" mit den größten Hits der blauen Wichte.

5x

Brettspiel von Mattel

Othello Classic heißt das neue Brettspiel von Mattel. Es garantiert spannende Unterhaltung für zwei Spieler (Alter: ab acht Jahre). Die Regeln habt ihr schnell kapiert, doch ein Meister werdet ihr nur mit kluger



3x

Kinder-Staffelei von Oscar Vangerow

Ideal für kleine Künstler ist die neue stabile und standfeste VANG-Kinderstaffelei aus Holz. Denn wer steht oder aufrecht sitzt, kann viel unverkrampfter und lockerer malen – da gelingen deine Bilder noch mal so gut. Die Staffelei gibt's im Fachhandel für Künstlermaterial oder für Schul- und Schreibwarenbedarf.

Was ist's?

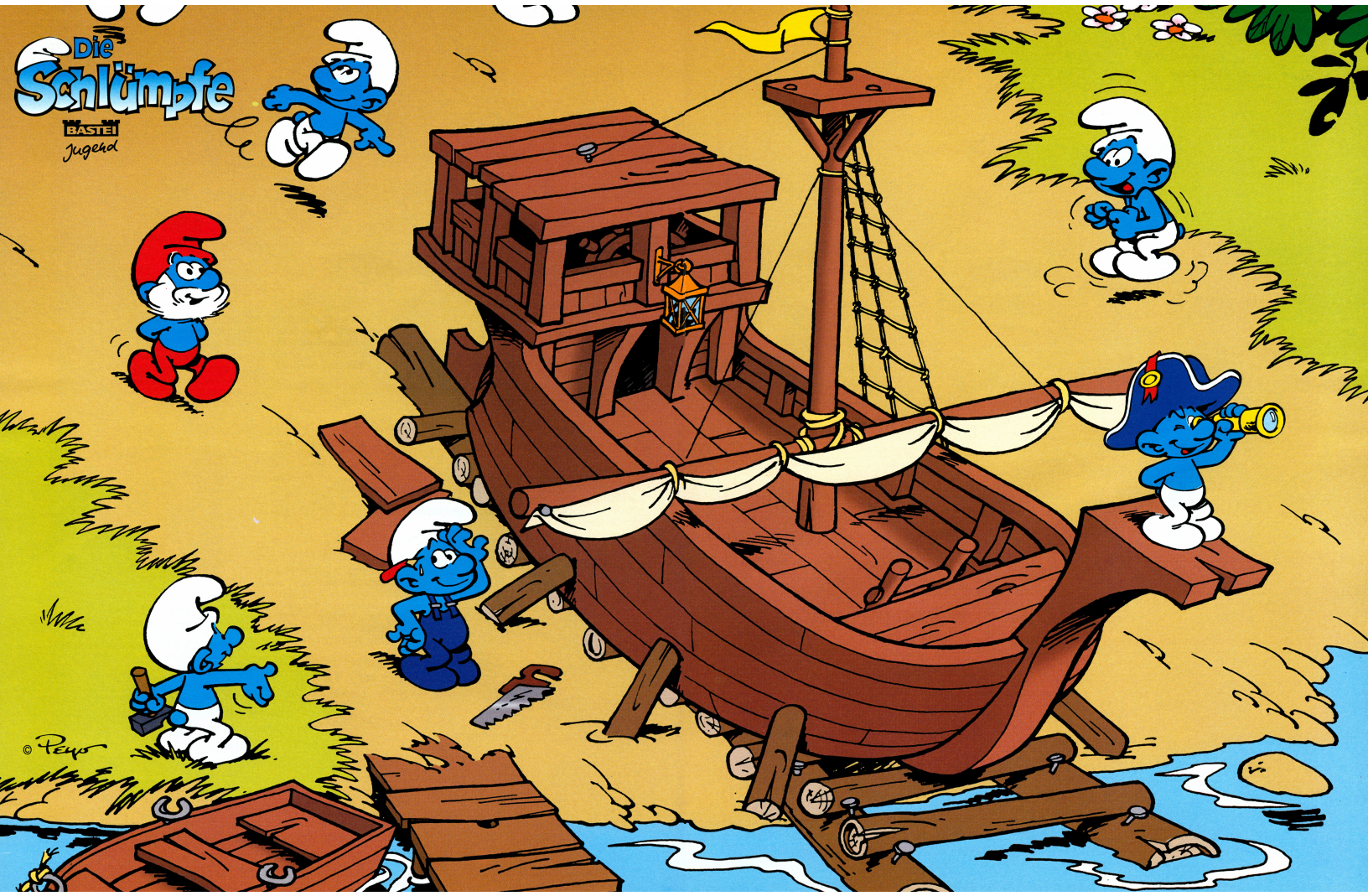
Es ist ein Tier mit Mindestens acht Armen.
Seine Farbe kann es verändern.
Bei Gefahr verschwindet es in einer Wolke.
Es hat Tinte, aber keinen Füller.

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel, schreibe das Lösungswort auf eine Postkarte und schick sie an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „Tier gesucht"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen!
Und trage bitte auch dein Alter ein.
Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als es Preise zu gewinnen gibt, so entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

ACHTUNG! Einsendeschluß ist der 15. 3. 1999 (Datum des Poststempels)


Die Schlümpfe
BASTEI
Jugend
© Peyo

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(freundin) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Clemens Stein *(10)*
Torgauer Str. 63
04895 Falkenberg
Hobbys: Malen, Lesen, Schlümpfe, Computer spielen, Briefe schreiben

Kevin Detert *(8)*
Kiefernweg 5
27404 Zeven
Hobbys: Sport, besonders Schwimmen, Schlümpfe, Zeichnen

Heidi Göpfert *(11)*
Lindenstr. 29
93049 Regensburg
Hobbys: Reiten, Schwimmen, Lesen, Tiere und Fahrradfahren

Schlumpf-Fan sucht Schlumpf-Fan

Priscilla Diem *(12½)*
Strahleggweg 10
CH-8400 Winterthur
Schweiz
Hobbys: Reiten, Pferde, Tiere allgemein, Lesen, Kelly Family

Jennifer Kumpfmüller *(8)*
Birkenstr. 2
84109 Wörth/Isar
Hobbys: Taekwondo, Flöte spielen, Lesen, Computer spielen, Briefmarken sammeln

Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

Das ist Nils Faltermeier (6). Zusammen mit seinem Opa Albert hat er diese tollen Figuren gebastelt: Gurgelhals mit Azrael und dem Glücksklee-schlumpf. Alle wohnen in 65341 Heidenrad.

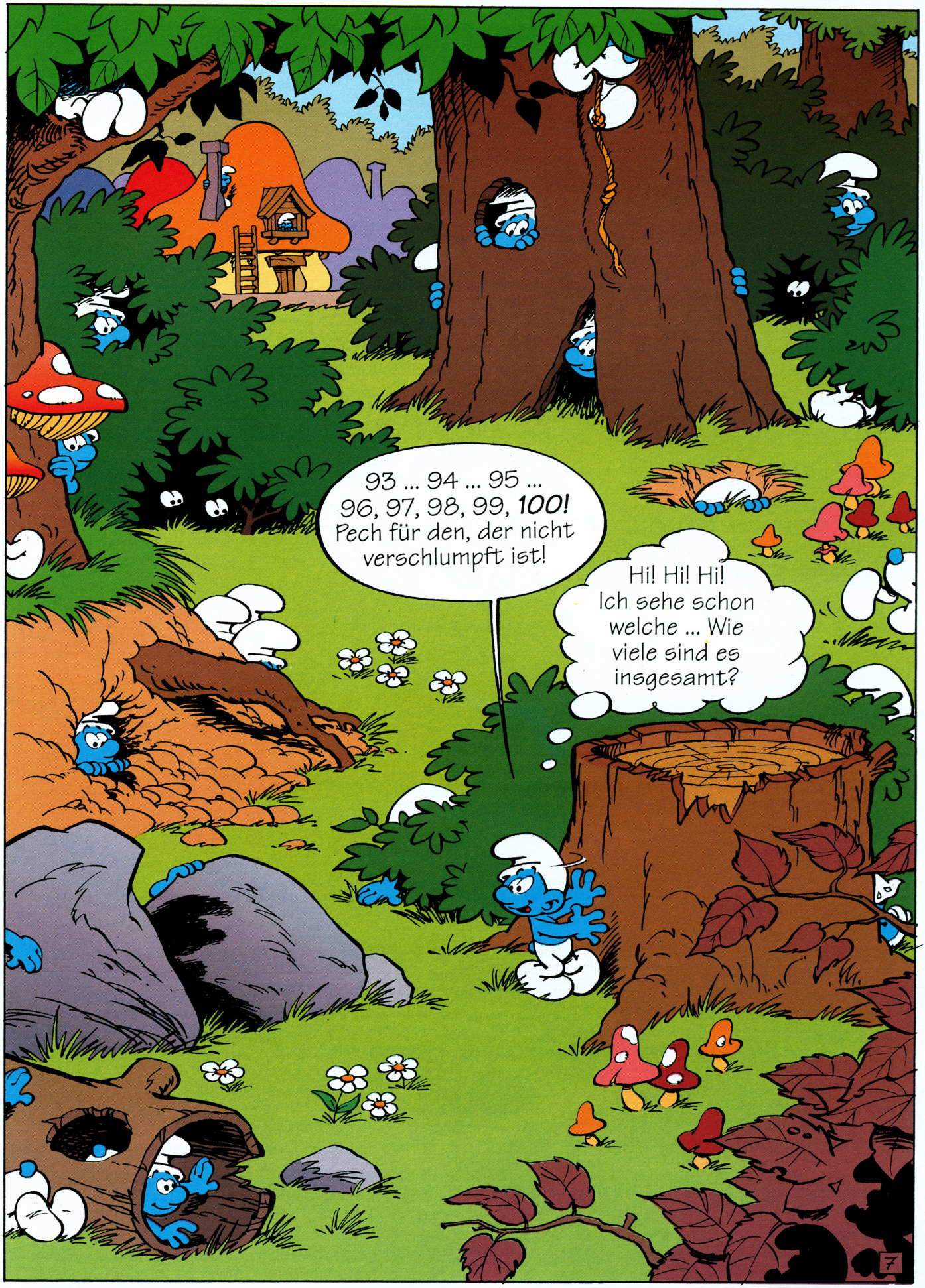
„Der gefangene Gurgelhals“ von Stefan Oettli, CH-6043 Adligenswil

„Schlumpfinchen und der Techno-schlumpf“ von Romy Springer (13), 15926 Luckau

MAL-ECKE

von Manuel Salngeber (7) A-6774 Tschagguns

„Schlaffi“ von Theo Schreiber (9), 30163 Hannover



LÖSUNG:

Es haben sich insgesamt 33 Schlümpfe versteckt.

MilkyWay®

Nr. 7

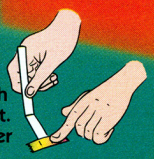
Entdecke deine Welt!

Bau dir eine Schallkanone!

Dazu brauchst du:
- dünne Plastikfolie
- schmalen Papierstreifen aus Schreibpapier (ca. 15 cm lang und 4 cm breit)
- Pappröhre (z. B. Klopapierrolle)
- Bastelkarton
- Bleistift
- Schere
- Gummiring
- Klebeband

1. Zeichne mit Hilfe der Pappröhre einen Kreis auf den Bastelkarton und schneide den Kreis aus.

3. Knicke den Papierstreifen im rechten Winkel und befestige ihn mit Klebeband auf einem Tisch. Jetzt hältst du die Röhre mit dem Loch auf den Papierstreifen gerichtet. Klopfe nun auf die Folie und der Papierstreifen biegt sich um.



2. Mach mit dem Bleistift ein kleines Loch in die Kreismitte und klebe den Kreis mit Klebeband auf die Röhrenöffnung. Schneide dann die Plastikfolie größer als die Röhrenöffnung aus und befestige sie auf der anderen Seite der Röhrenöffnung mit Hilfe des Gummirings.

Übrigens: Schallwellen sind Luftschwingungen. Je lauter der Schall, desto größer die Schwingungen. Durch das Klopfen auf deine Schallkanone entstehen Schallwellen, die durch die Röhre wandern und durch das Loch genau auf den Papierstreifen treffen. Sie drücken gegen den Streifen und biegen ihn um. Richtige Schallkanonen werden für den Lawinenschutz eingesetzt. Der Schall versetzt den Schnee in Bewegung, bis er rutscht.

Auf Entdeckertour mit Milky Way®

...und dabei die verblüffendsten und spannendsten Dinge erleben:

- Mach Treibstoff aus Seife!
- Wie entsteht ein Regenbogen?
- Bau dir eine Sonnenuhr! u.v.m.

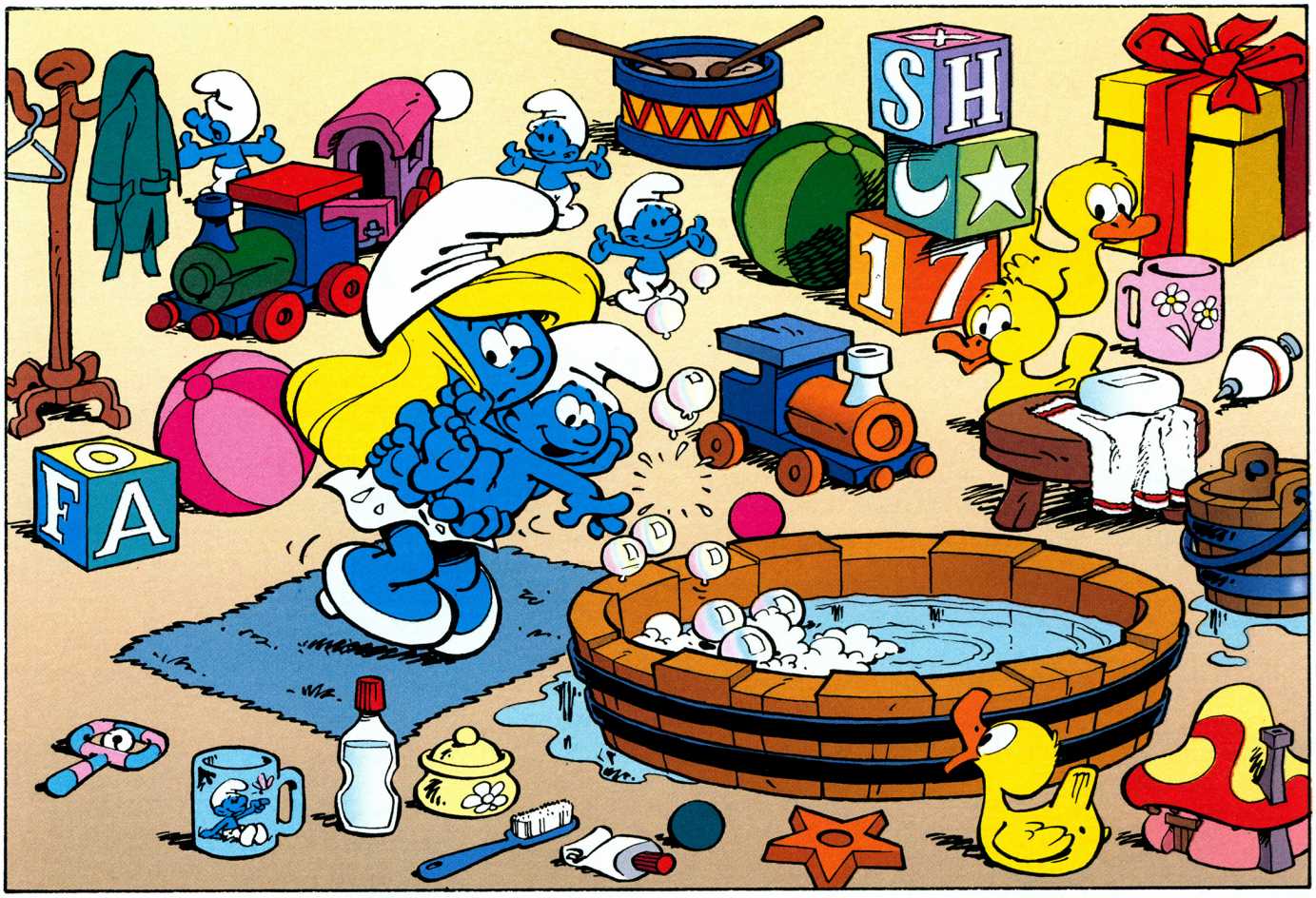
Jetzt auf den Mehrpacks von Milky Way® Crispy Rolls und Milky Way® Sandwich.

Entdecke deine Welt!

Der Große Schlumpf erzählt:

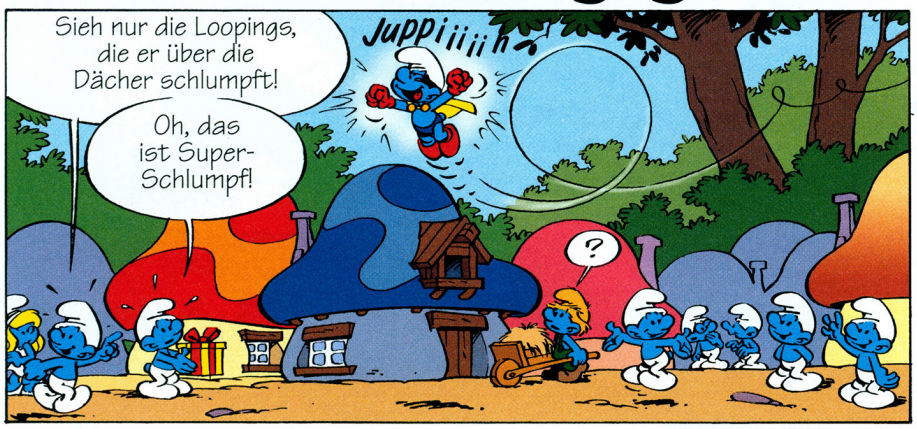
Das geheimnisvolle Labyrinth

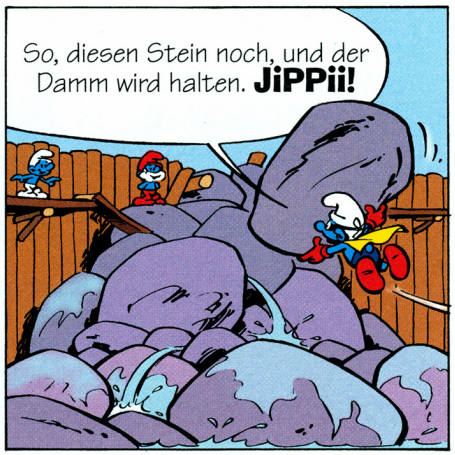
Da brachte ein großes Weizenfeld den Brillenschlumpf auf eine ganz besondere Idee: Bevor es abgemäht würde, ließe sich hier doch ein riesiger Irrgarten anlegen. Darin hätten die Schlümpfe während des Festes bestimmt jede Menge Spaß!
Der Gärtnerschlumpf war von dem Vorhaben anfangs zwar gar nicht begeistert, aber schließlich gelang es dem Brillenschlumpf doch, ihn zu überreden. Er holte seine Sense und schlug mit kräftigen Hieben Schneisen in das Feld. Der Muskelschlumpf half ihm dabei, während der Brillenschlumpf die Gänge nachmaß und aufpasste, dass das Labyrinth genau nach seinem Plan angelegt wurde.
Schließlich war der große Tag gekommen. Alle freuten sich bereits mächtig auf den Irrgarten und lachten und kicherten aufgeregt auf ihrem Weg zum Weizenfeld.
Das Gelächter der Schlümpfe war noch lange zu hören. Doch dann wurde es immer stiller, denn keinem von ihnen gelang es, den Ausgang zu finden! Wie wütende Ameisen waren sie hin und her und in jede Richtung gelaufen, doch immer wieder hatte sie der Weg in eine neue Sackgasse geführt. Unter den glühenden Strahlen der Sonne war die Hitze unerträglich geworden. Und obwohl sie sich mühten und suchten, konnten sie keinen Ausweg aus dem Feld finden.
„Was soll's", meinte schließlich ein Schlumpf, als ihnen erneut eine Wand aus Weizen den Weg versperrte. „Gehen wir einfach geradeaus weiter, bahnen uns einen Weg durch den Weizen und sehen zu, dass wir hier rauskommen."
„Wartet", antwortete der Brillenschlumpf. „Ich habe meinen Plan dabei, ich führe euch hier raus." Doch so sehr er auch seinen Plan studierte, er konnte den richtigen Weg nicht finden. Die Schlümpfe wurden immer ungeduldiger, denn inzwischen hatten sie alle großen Durst bekommen.
„Das ist ja merkwürdig", entfuhr es plötzlich dem Gärtnerschlumpf. Ihm war aufgefallen, dass die Ähren einiger Halme nicht in Richtung Sonne gewandt waren.
„Da stimmt doch etwas nicht", rief er aus. „Seht mal, hier wurde erst vor kurzem die Erde umgegraben."
Plötzlich ertönte von außerhalb des Labyrinthes das laute Gelächter des Überraschungsschlumpfes. Er hatte den Ausgang des Irrgartens zugepflanzt und damit seinen besten Scherz seit langem gelandet.
Doch das Lachen sollte ihm schnell vergehen. Wie eine wilde Meute stürmten die Schlümpfe durch die Wand aus Weizen, um sich auf ihn zu stürzen.
Dem Überraschungsschlumpf blieb nichts anderes übrig, als sich vor den wütenden Schlümpfen in das Labyrinth zu flüchten. Dort verbrachte er den ganzen Abend, während die anderen Schlümpfe tanzend und lachend ihr Fest feierten.



LÖSUNG: Die Seife, die Zahnbürste und der kleine Ball, der vor der Badewanne liegt.

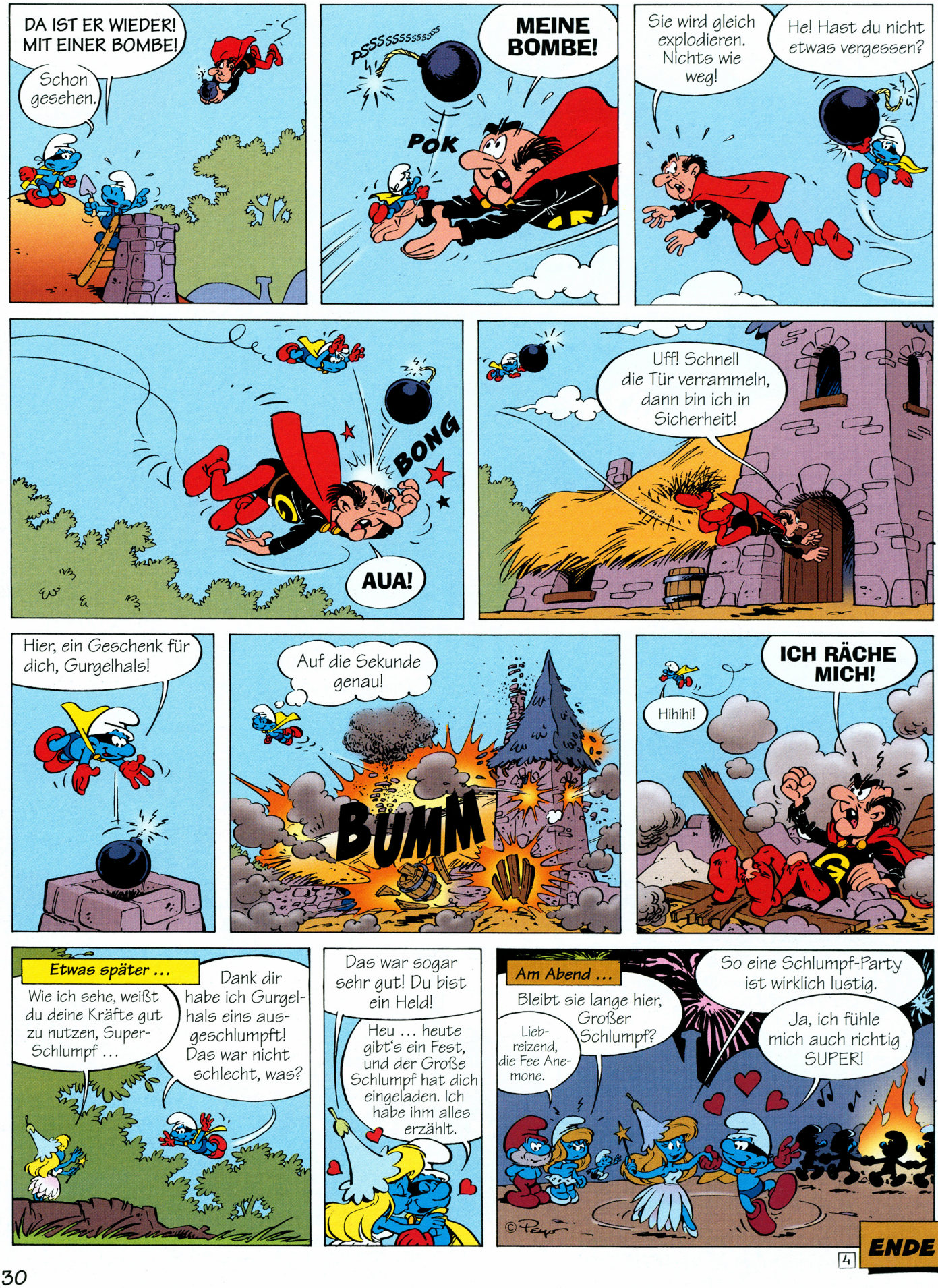
Super-Schlumpf gegen Super-Gurgelhals





Lass sofort den Schlumpf los, Gurgelhals!
NIEMALS!
HILFE!
Man sollte nie niemals sagen!
PAF
Das war im letzten Augenblick!
BONG
Vor dir hab' ich keine Angst, Gurgelhals, ich hab' nämlich Superkräfte. Ich bin der Super-Schlumpf!
Scharf, ich fliege!?
Später ...
BLUB
Superkräfte! ... Pah! ... Ein Kinderspiel! ... Wozu bin ich schließlich Zauberer? Hehehe ... Hokus, pokus, Beelzebub ... und ...
WUFF
Es hat funktioniert! ... HAHA! Jetzt bin ich Super-Gurgelhals! HAHA!
Etwas später ...
Ein phantastischer Ausblick von hier oben! Jetzt werde ich endlich das Dorf dieser verdammten Schlümpfe finden. Und dann lassen ihnen meine treuen Raben eine Überraschung auf die Köpfe regnen. HAHAHA! Heute bin ich mal wieder richtig fies. HEHEHE.
Da ist es ja schon! Werft ihnen die Steine einfach auf die Dächer!
GUT SO! MACHT DAS GANZE DORF ZU KLEINHOLZ!
2

Was für ein Feigling bist du nur, Gurgelhals! Schlumpf dich mir zum Zweikampf!
Mit Zwergen wie dir gibt sich Super-Gurgelhals nicht ab.
Lass uns das von Mann zu Schlumpf austragen!
KROAAA
KROAAA
?
AAAAAAAAA
Hier geblieben, Gurgelhals!
La ... lass mich los!
AAAAAAAAAA
KRAK
Ungezogener Rabe! Dir werd' ich eine Lehre schlumpfen!
KROA
KROA
KAIIII
KAIII
Diese Sprache verstehst du hoffentlich! Vergiss niemals den Super-Schlumpf!
KROA
Die sehen wir so schnell nicht wieder.
Hurra! Er hat uns gerettet!
Gut gemacht, Super-Schlumpf!
Buuuh buhuuuuu! Sie haben mein schönes Haus mit Steinen zerschlumpft! Schnief!
Das geschieht nie wieder, Schlumpfinchen! Super-Schlumpf wird dich beschützen.
Zur gleichen Zeit ...
Die Raben haben sich dünne gemacht. Feiges Pack! Aber was soll's? Mit meiner Bombe werde ich diesen vermaledeiten Schlümpfen endgültig das Licht ausblasen. Die werden sich wundern!
© Peyo
3


DA IST ER WIEDER! MIT EINER BOMBE!
Schon gesehen.
PSSSSSSSSSSS
MEINE BOMBE!
POK
Sie wird gleich explodieren. Nichts wie weg!
He! Hast du nicht etwas vergessen?
BONG
AUA!
Uff! Schnell die Tür verrammeln, dann bin ich in Sicherheit!
Hier, ein Geschenk für dich, Gurgelhals!
Auf die Sekunde genau!
BUMM
ICH RÄCHE MICH!
Hihihi!
Etwas später ...
Wie ich sehe, weißt du deine Kräfte gut zu nutzen, Super-Schlumpf ...
Dank dir habe ich Gurgelhals eins ausgeschlumpft! Das war nicht schlecht, was?
Das war sogar sehr gut! Du bist ein Held!
Heu ... heute gibt's ein Fest, und der Große Schlumpf hat dich eingeladen. Ich habe ihm alles erzählt.
Am Abend ...
Bleibt sie lange hier, Großer Schlumpf?
Liebreizend, die Fee Anemone.
So eine Schlumpf-Party ist wirklich lustig.
Ja, ich fühle mich auch richtig SUPER!
ENDE

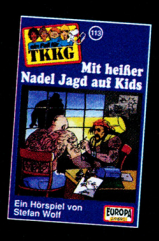
DETEKTIV-SPIEL:

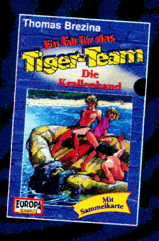
Am Detektiv-Spiel können 2 bis 4 Detektive teilnehmen. Jeder bekommt einen Würfel und eine Spielfigur. Gewonnen hat, wer mit der genauen Augenzahl des Würfels auf dem Zielfeld ankommt. Das heisst, wer auf Feld Nr. 18 steht, muss eine 5 würfeln, wer auf Feld Nr. 20 steht, eine 3, usw.

Die folgenden Felder bedeuten:

- Du darfst ein Feld vorrücken
- Du darfst noch einmal würfeln
- Du musst einmal aussetzen
- Du musst zwei Felder zurückgehen

- DAS IST MEIN FALL -





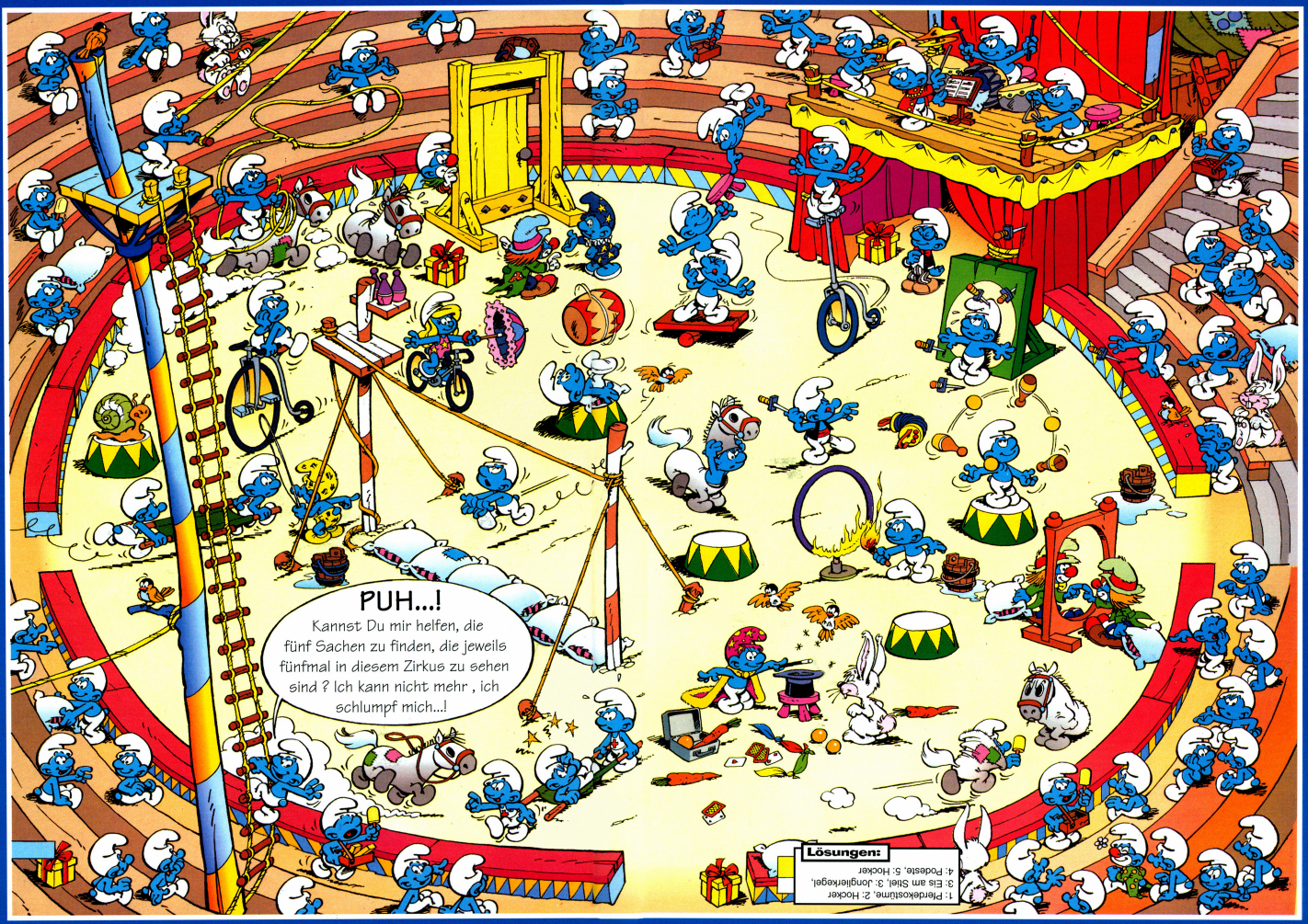
BMG
BMG ARIOLA MILLER GMBH

EUROPA Logo!

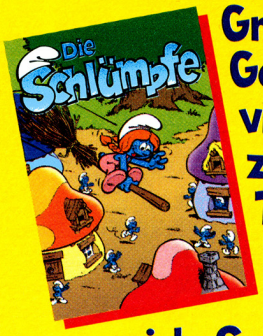
+++ TOP SECRET +++ Detektive aufgepaßt! +++ viele neue spannende HÖRSPIEL-Abenteuer und kniffelige Fälle auf Kassette und CD +++ ab sofort überall, wo es Kassetten gibt +++ DAS IST DEIN FALL +++

Die drei ??? – © Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart
TKKG – TKKG ® ist eine eingetragene Marke der Pelikan Vertriebsgesellschaft mbH & Co. KG, Hannover
Tiger-Team – © Thomas Brezina, © BMG Ariola Austria GmbH
Fünf Freunde – based on characters and stories, © Enid Blyton Ltd.

★Schlümpfe, Tiere, Sensationen★



Ab 16. März gibt's das nächste Heft!



Große Comic-Geschichte * viele Super-Preise zu gewinnen * Tierreport: Giraffen – Die höchsten Tiere der Welt * und viele Seiten Rätsel- und Bastelspaß

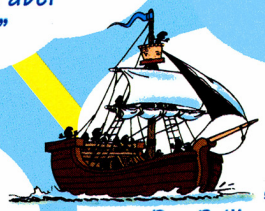
„Stell dir vor", prahlt der Muskelschlumpf, gestern habe ich den Gipfel des über tausend Meter hohen Großen Berges erklommen. Und das nach zuvor acht Kilometer Fußmarsch". – „Kein Wunder", antwortet der Griesgramschlumpf. „Bei dem Anlauf!"

Der Bastelschlumpf trifft den Dichterschlumpf: „Du siehst aber müde aus!" – „Ich hab die ganze Nacht auch kein Auge zugetan", gähnt der Dichterschlumpf. „Die ganze Zeit über hat irgendwo eine Maus gequietscht." „Das ist doch kein Problem", sagt der Bastelschlumpf, „ich komme nachher rüber und öle sie dir."

Dem Brillenschlumpf läuft die Nase. „Hast du denn kein Taschentuch?" fragt der Große Schlumpf. „Doch, aber das verleihe ich nicht."

„Die Suppe schmeckt heute aber komisch", nörgelt der Griesgramschlumpf. „Warum lachst du dann nicht", fragt der Kochschlumpf.

Die Schlümpfe haben einen Ausflug ins Gebirge gemacht. Nur der Tollpatschschlumpf hat schlechte Laune. „Was ist denn mit dir los?" fragt Schlumpfinchen. „Ach, immer wenn man etwas sehen will, steht so ein blöder Berg dazwischen."



Wusstest du, dass ...

... BLÖDAUGE kein Schimpfwort ist, sondern der Name der kleinsten Schlange der Welt? Sie wird nur 20 Zentimeter lang und ähnelt einem Regenwurm. Das unauffällige Tierchen verkriecht sich im Boden und lebt von Ameisen und Larven.

... XOLOITZCUINTLI kein neuer Zauberspruch des Großen Schlumpfs ist, sondern der Name einer haarlosen Hunderasse aus Mexiko? Die Besonderheit dieser Tiere ist aber nicht nur ihr fehlendes Fellkleid; sie haben auch die höchste Körpertemperatur aller Säugetiere: 40 Grad Celsius.

Stolz präsentiert der Seefahrerschlumpf sein neues Schiff: „Es macht elf Knoten in der Stunde." Der Brillenschlumpf denkt eine Weile nach: „Und wer macht die Knoten hinterher alle wieder auf?"

ABO-COUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Abopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

_____
Name, Vorname

_____
Geb.-Datum

_____
Straße, Hausnummer

_____
Telefon/Fax

_____
Postleitzahl, Ort

_____
Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____
Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge
Layout: Ada Temme, Susanne Wenzler
Herstellung: Silvia Menczykalski
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Tatjana Brückner. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1. 1. 1999
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Herbert Baumhof (Stellv.)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co.,
Postfach 200 180,
51431 Bergisch Gladbach,
Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500

Copyright: © Peyo 1999/
Licensed through I.M.P.S. Brüssel

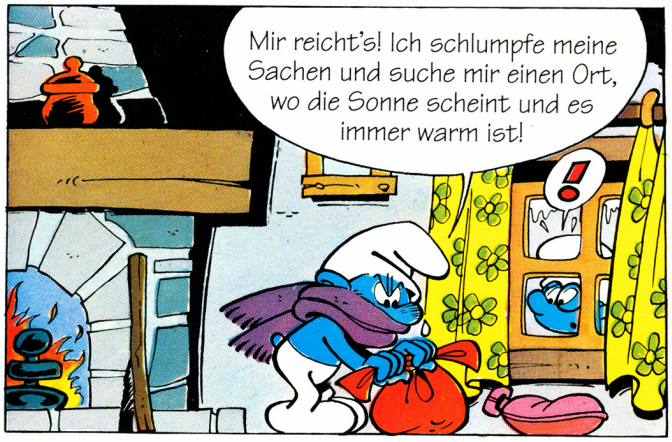
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Importeur in Österreich:
Fröhlich Handelsservice GmbH,
Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring,
Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

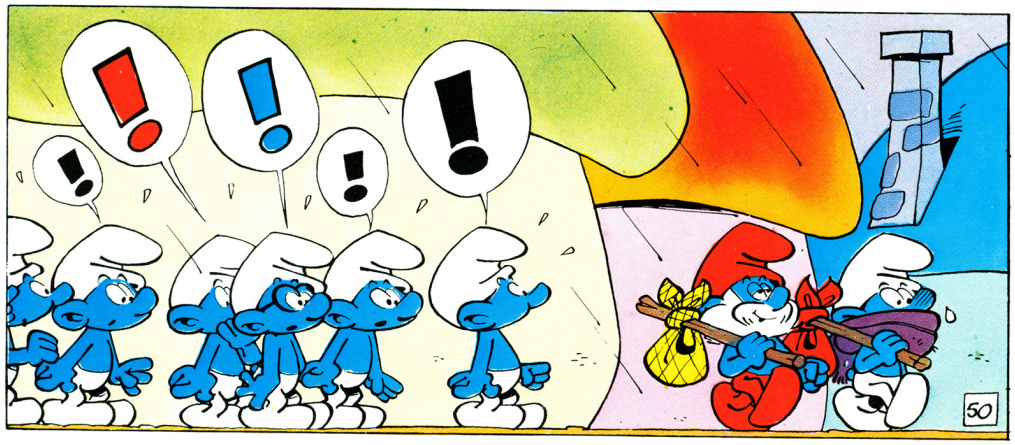
Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge haften Verlag und Redaktion nicht. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

Jetzt gibt's die Schlümpfe auch im Internet:
www.schlumpf.com

SCHLUMPFIGE ZEITEN





NEU!
Michi
Müller
http://www.muellermilch.de
JOGHURT NASCHEN - NICHT LÖFFELN!
DIE NEUE GEHEIMWAFFE FÜR COOLE NASCHER:
MICHI MÜLLER VITA-JOGS MIT VIELEN VITAMINEN UND DEM
WERTVOLLEN AUS JOGHURT!
NEU IM KÜHLREGAL
E = MILCH x c²
müller
NEU
nur gekühlt aufbewahren
Michi Müller
Vita-Jogs
mit Fruchtgeschmack und Vitaminen
Michi Müller.
Nicht von schlechten Eltern.